Games for Windows

MODE D'EMPLOI

THQ

⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-

Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

TABLE DES MATIÈRES

Le monde de Frontlines: Fuel of War 2
Installation du jeu 4
Lancement du jeu 4
Menu principal 5
Menu de pause 5
Commandes 6
Jouer à Frontlines: Fuel of War 8
- *Objectifs* 8
- *Écran de jeu* 9
- *Écran de configuration du joueur* 10
- *Mini-carte* 11

Rechargements d'armes 11
Rôles 13
- *Soutien au sol* 13
- *Technicien IEM* 13
- *Technicien drones* 14
- *Soutien aérien* 14

Multijoueur 15
- *Modes multijoueur* 16
- *Escouades* 16

Contrat de licence utilisateur 18
Garantie limitée 21
Assistance clientèle 25

Comment le monde en est arrivé là
Wayne Andrews, AP News – 29 février 2024

LE MONDE DE FRONTLINES: FUEL OF WAR

Le pétrole. Il est présent dans tous les domaines de notre mode de vie moderne. Qu'arriverait-il s'il venait à s'épuiser ?

C'est ce qui arriva en 2024. Ça ne s'est pas fait en un jour, comme si quelqu'un avait fermé le robinet. C'est venu progressivement. Tout a commencé pendant l'été 2008. Cette année là, la demande mondiale en pétrole dépassa la capacité des groupes pétroliers à fournir cet or noir. On appela cette crise le pic pétrolier.

Avec du recul, il aurait été difficile de ne pas voir ce que l'avenir nous réservait. Le prix du baril de brut passa de 70 à 100 dollars. Au début, personne ne vit autre chose que l'augmentation des factures de chauffage et des frais d'essence. La sagesse populaire voulait que les prix finissent forcément par redescendre. Mais au contraire, les prix entamèrent une ascension irrésistible qui commença à peser lourdement sur l'économie mondiale. À ce moment, les questions énergétiques devinrent des arguments politiques primordiaux dans de nombreux pays.

Au début, c'était une simple récession. Les prix augmentaient, les revenus diminuaient, les gens se serraient la ceinture en attendant que ça passe. Mais la crise durait. Le chômage monta en flèche, tout comme le nombre de faillites. L'économie mondiale ralentit grandement. En 2012, les économies des pays développés stagnaient sous le poids du chômage et de la crise financière. Les automobiles devinrent un luxe, tout comme les voyages longue distance. Les avions disparurent presque du ciel. Les gens se débrouillaient avec moins de ressources qu'auparavant. Pour survivre, les populations développaient des micro-économies : énergies renouvelables, agricultures « d'arrière-cours », productions artisanales et à base de produits recyclés.

Dans le tiers-monde, la dépression et le réchauffement climatique aggravèrent une situation déjà critique. Des déplacements de populations massifs, provoqués par la famine, les épidémies ou les catastrophes naturelles provoquèrent chaos et conflits. Des nations entières s'effondrèrent et le bilan humain s'aggrava. Le monde assista avec effroi à de gigantesques massacres en pensant « heureusement que ce n'est pas chez nous ».

Pendant les années 2010, la crise du pétrole provoqua une instabilité politique partout dans le monde, mais la région la plus touchée fut bien entendu le Moyen-Orient, grand réservoir d'hydrocarbures. Des divisions religieuses, culturelles et politiques provoquèrent une flambée de violence et de destructions sur une échelle jamais vue. L'apogée dramatique survint en 2014, lorsque les forces occidentales utilisèrent des armes nucléaires tactiques pour défendre des champs pétrolifères contre une armée révolutionnaire. Les pertes furent immenses et plusieurs zones d'extractions furent transformées en no man's land radioactifs. La situation provoqua la chute de plusieurs gouvernements et l'apparition de l'anarchie. Le crime, les escadrons de la mort et les purges religieuses transformèrent la région en zone désertique, tribale et prétechnologique.

En Occident, la situation empira. Si les gens s'accommodaient des coupures d'électricité et du rationnement énergétique, ils n'étaient en revanche absolument pas préparés aux pénuries alimentaires, aux épidémies ou à l'effondrement de leur environnement. Les hôpitaux débordaient, les gens s'habituaient aux scènes de mort et de famine dans leur propre ville : tout ce qu'ils voulaient, c'était survivre. Alors qu'elle se prolongeait, la dépression fut baptisée « les nouvelles années 30 ». En comparaison, la crise des années 1930 passait pour une période plutôt stable.

Prêtes à tout pour s'approprier les sources d'énergie, les grandes puissances – les États-Unis, l'Union Européenne, la Russie et la Chine – se retrouvèrent face à face dans le bassin caspien en Asie centrale, l'une des dernières régions pourvues en pétrole. Il n'y en avait pas assez pour tout le monde et personne ne pouvait l'extraire par ses propres moyens. Deux blocs furent donc formés : les États-Unis et l'Europe constituèrent la Coalition Occidentale et la Chine et la Russie s'associèrent au sein de l'Alliance de l'Étoile Rouge, prolongation de l'Organisation de Shanghai pour la Coopération. Chaque camp possédait un réseau sophistiqué de défenses antimissiles par satellite qui rendait inutiles les frappes nucléaires à longue portée. Les deux adversaires devaient donc engager des moyens conventionnels au combat et entreprirent une grande course aux armements. Les armées virent leur nombre d'hommes augmenter. Des véhicules fonctionnant avec des carburants synthétiques sortirent des chaînes de montage. La région caspienne devint une poudrière, chaque camp fortifiait ses champs pétrolifères, tout en lorgnant ceux de l'adversaire. Il n'y avait plus qu'à attendre que quelqu'un tire le premier coup de feu.

À la question « qu'arriverait-il si le pétrole venait à s'épuiser ? », on peut répondre sans se tromper que les hommes se battraient jusqu'à la mort pour la dernière goutte.

INSTALLATION DU JEU

1. Fermez tous les programmes ouverts (y compris les antivirus, clients e-mail ou logiciels de partage de fichiers).

2. Insérez le DVD de ***Frontlines: Fuel of War*** dans votre lecteur DVD-ROM.

3. Vous verrez apparaître le menu d'exécution automatique.

   a. Si le menu d'exécution automatique n'apparaît pas automatiquement, cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis cliquez sur Exécuter.

   b. Entrez « D:\Autorun » dans la boîte de dialogue (ou remplacez D: par la lettre attribuée à votre lecteur DVD-ROM) puis cliquez sur OK.

4. Dans le menu d'exécution automatique, cliquez sur le bouton INSTALLER.

5. Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation.

6. Notez la clé d'installation, vous en aurez besoin pour terminer l'installation.

LANCEMENT DU JEU

Pour démarrer ***Frontlines: Fuel of War*** :

1. Fermez tous les programmes ouverts (y compris les antivirus, clients e-mail ou logiciels de partage de fichiers).

2. Si le disque de ***Frontlines: Fuel of War*** n'est pas dans votre lecteur DVD-ROM, insérez-le et cliquez sur « Jouer » dans le menu d'exécution automatique.

3. Si le disque de ***Frontlines: Fuel of War*** se trouve déjà dans le lecteur DVD-ROM et que votre système d'exploitation est Windows XP, cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis faites Tous les programmes > THQ > ***Frontlines: Fuel of War*** > Jouer à ***Frontlines: Fuel of War***.

Si votre système d'exploitation est Windows Vista, reportez-vous à l'explorateur de jeux.

REMARQUE : SI VOUS NE L'AVEZ PAS ENCORE FAIT, FERMEZ TOUS LES PROGRAMMES OUVERTS ET CEUX EN TÂCHE DE FOND AFIN QUE FRONTLINES: FUEL OF WAR S'EXÉCUTE AU MIEUX.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal offre 4 options : Solo, Multijoueur, Options et Extras. Utilisez les flèches directionnelles ou la souris pour sélectionner une option et valider.

SOLO
Participez à la campagne de la Coalition Occidentale.

MULTIJOUEUR
Mesurez votre adresse en ligne, ou faites une partie en réseau local.

OPTIONS
Accédez aux divers paramètres de jeu.

EXTRAS
Découvrez un manuel du champ de bataille, des cheats et les crédits.

MENU DE PAUSE

Appuyez sur **ÉCHAP** pendant une partie de ***Frontlines: Fuel of War*** pour mettre le jeu en pause et accéder au menu de pause. Utilisez les flèches directionnelles ou la souris pour mettre une option en surbrillance et valider votre choix. Appuyez sur ÉCHAP pour reprendre la partie ou revenir à un écran d'options précédent.

REPRENDRE LA PARTIE
Se replonger dans l'action.

REDÉPLOIEMENT
Mettre fin à votre personnage actuel pour vous redéployer sur la ligne de front.

RECOMMENCER NIVEAU
Recommencer la mission actuelle avec un déploiement complet.

COMMANDES
Modifier les paramètres de vos commandes de jeu.

PRÉFÉRENCES HUD (affichage tête haute)
Modifier les paramètres de votre affichage tête haute.

GAMEPLAY
Modifier la difficulté, activer le mouvement de tête et les astuces de jeu.

AUDIO
Modifier vos paramètres audio.

VIDEO
Modifier vos paramètres vidéo.

QUITTER
Quitter la partie actuelle.

COMMANDES

Gameplay général et communications	
ACTION	COMMANDE
Afficher rechargement / menu de régénération	ENTRÉE
Afficher la carte en plein écran	M
Activer canal VoIP (multijoueur)	N
Activer l'affichage des scores	TAB
Afficher l'interface d'escouade	X
Afficher arsenal	Q
Chat global	J
Chat équipe	K
Chat escouade	L
Capture d'écran	F 12

Commandes de l'infanterie	
ACTION	COMMANDE
Avant / Arrière	W / S
Déplacement latéral gauche / droit	A / D
Regarder / Viser	SOURIS
Sprint	MAJ (MAINTENIR ENFONCÉ)
Sauter	ESPACE
Parachute (dans les airs)	ESPACE
S'accroupir	CTRL GAUCHE (MAINTENIR ENFONCÉ)
S'allonger	Z
Interaction / Ramasser arme	E
Tir primaire	CLIC GAUCHE
Tir secondaire / Zoom	CLIC DROIT
Changer d'arme	ROULETTE SOURIS, TOUCHES 1-6 OU Q POUR LA SÉLECTION D'ARSENAL
Recharger	R
Lancer grenade	G
Corps-à-corps	V

Commandes des véhicules terrestres	
ACTION	COMMANDE
Accélérer	W
Tourner à gauche	A
Tourner à droite	D
Décélérer / Marche arrière	S
Viser avec la tourelle	SOURIS
Puissance	MAJ (MAINTENIR ENFONCÉ)
Entrer / sortir du véhicule	E
Changer de vue (1re / 3e personne)	C
Changer la position du siège	F1 - F5
Tir primaire	CLIC GAUCHE
Tir secondaire	CLIC DROIT
Partage de cibles	CLIC ROULETTE
Zoomer	V
Lancer les contre-mesures	F
Frein à main	ESPACE

Commandes des hélicoptères	
ACTION	COMMANDE
Monter / Descendre	W / S
Rotor arrière (lacets)	A / D
Tangage	SOURIS HAUT / BAS
Roulis	SOURIS GAUCHE / DROITE
Changer de vue (1re / 3e personne)	C
Entrer / sortir du véhicule	E
Changer la position du siège	F1 - F5
Tir primaire	CLIC GAUCHE
Tir secondaire	CLIC DROIT
Partage de cibles / Mode furtif	CLIC ROULETTE
Zoom	V
Lancer contre-mesures	F

Commandes des chasseurs	
ACTION	COMMANDE
Avancer	W / S
Gouvernail de direction	A / D
Gouvernail de profondeur	SOURIS HAUT / BAS
Ailerons (roulis)	SOURIS GAUCHE / DROITE
Postcombustion	MAJ (MAINTENIR ENFONCÉ)
Changer de vue (1re / 3e personne)	C
Entrer / sortir du véhicule	E
Tir primaire	CLIC GAUCHE
Tir secondaire	CLIC DROIT
Bombes	CLIC ROULETTE
Zoom	V
Lancer contre-mesures	F

JOUER À FRONTLINES: FUEL OF WAR

Objectifs

Les bases

Dans les modes solo et multijoueur, vos objectifs sont indiqués le long de la ligne de front active. La ligne de front départage les territoires de votre camp de ceux contrôlés par l'ennemi. Votre but est de remplir les objectifs pour repousser l'ennemi et la ligne de front, afin d'atteindre l'objectif final. Lorsque vous accomplissez avec succès une série d'objectifs sur la ligne de front, cette dernière recule d'un cran. En mode solo, la partie est automatiquement sauvegardée chaque fois que vous repoussez la ligne de front.

L'accomplissement de l'objectif final met fin à la mission ou à la manche multijoueur. Vous pouvez traiter ces objectifs dans n'importe quel ordre. ***Frontlines: Fuel of War*** met l'accent sur les initiatives du joueur et l'élaboration de nouvelles stratégies pour atteindre la victoire. Alors allez où vous voulez et faites ce que vous voulez, quand vous le voulez, par tous les moyens possibles !

Sur l'écran de jeu, les objectifs sont indiqués par des icônes jaunes. Quand vous regardez dans leur direction, la distance qui vous sépare de l'objectif s'affiche. Lorsque vous visez un objectif avec le réticule, vous verrez s'afficher l'action à réaliser en atteignant l'objectif. Quand vous ne faites pas face à un objectif, une flèche s'affiche sur le côté de votre HUD pour indiquer la direction à prendre. De plus, les objectifs sont également indiqués sur la carte principale et sur la mini-carte, pour offrir au joueur une perspective générale. Sur la carte, les marqueurs bleus signalent les objectifs remplis, tandis que les jaunes indiquent ceux qui restent à accomplir. En mode multijoueur, les objectifs aux mains de l'ennemi sont toujours rouges et les objectifs alliés sont toujours bleus. Cette règle est valable quel que soit le camp dans lequel vous jouez. Vous savez ainsi que le rouge signale toujours un objectif ennemi.

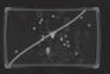
Écran de jeu

L'écran de jeu possède quelques fonctions qui changent selon le contexte de l'action à l'écran :

1. Objectif : lorsqu'un nouvel objectif doit être accompli, vous verrez apparaître à l'écran une nouvelle instruction, qui ira se placer en haut à gauche de l'écran, pour ensuite disparaître au bout de quelques secondes en laissant une icône jaune à la place.

2. Réticule d'arme : le réticule de l'arme change de taille et de forme selon l'arme ou le véhicule que vous utilisez. Sur certaines armes, les barres du réticule peuvent s'écarter ou se rapprocher quand vous vous déplacez ou quand vous visez. Cela représente l'ajustement de la précision de l'arme. Plus les barres du réticule sont écartées, moins l'arme est précise. S'accroupir ou s'allonger améliore la précision de l'arme.

3. Compteur de renforts multijoueur : en haut de l'écran se trouve le compteur de renforts en multijoueur, qui indique le nombre de déploiements restants pour votre équipe. Ce nombre se réduit chaque fois qu'un membre de votre équipe meurt et régénère. Il est également fonction du nombre d'objectifs contrôlés par votre camp ou l'adversaire.



4. Mini-carte : en haut à droite du HUD se trouve une mini-carte qui indique votre position sur le champ de bataille, ainsi que celle de vos objectifs actuels.

5. Jauge de progression des objectifs : juste en dessous de la mini-carte se trouve une jauge qui indique la progression dans l'accomplissement des objectifs, comme la capture d'un checkpoint ou la défense d'un secteur. L'action en cours pourra également être indiquée sous la jauge.

6. Compteur munitions / Posture : en bas à gauche du HUD se trouve une petite case qui indique les munitions restantes dans l'arme équipée, les grenades restantes et votre posture actuelle.

7. Indicateur de dégâts : lorsque vous subissez des dégâts (tirs d'armes à feu, explosions), un indicateur rouge apparaît sur le côté de votre réticule, vous indiquant ainsi la direction d'où provient l'attaque. Quand vous êtes près de la mort, tout le pourtour de l'écran devient rouge transparent. Il n'y a pas de jauge de santé, mais si vous vous mettez à couvert sans recevoir de blessures pendant quelques secondes, vous récupérerez votre santé.

8. Rôles et équipement (multijoueur uniquement) : en bas à droite du HUD, vous trouverez une petite case qui indique votre rôle actuel, ainsi que l'équipement disponible et sa jauge de progression.

Écran du joueur

L'écran de configuration du joueur s'affiche lorsque vous rejoignez une partie (multijoueur uniquement) pour la première fois et chaque fois que vous mourez. Cet écran affiche une carte du champ de bataille et vous permet de sélectionner vos armes et votre point de régénération. Dans les parties multijoueur, vous pouvez également choisir votre rôle et votre équipe. Faites défiler les rechargements et les rôles disponibles pour en choisir un. L'écran suivant est l'écran de carte, dans lequel vous pouvez sélectionner un point de régénération/déploiement. Les points de régénération disponibles apparaissent comme des cercles bleus et le point de régénération actuellement choisi est cerclé de jaune. Choisissez un point de régénération. Dans les parties multijoueur, vous verrez une colonne supplémentaire, située entre le menu d'armes et la carte. Cette colonne vous permet de choisir un nouveau rôle quand vous vous régénérez. Toujours en mode multijoueur, les checkpoints contrôlés par l'ennemi sont cerclés de rouge.

Mini-carte

La mini-carte se trouve en haut à droite du HUD. Elle peut être affichée en plein écran en appuyant sur la touche "M". Les alliés et les objectifs de l'équipe apparaissent en bleu, les membres de votre escouade en vert, les ennemis et leurs objectifs en rouge. Les objectifs neutres sont en gris.

	1. Votre position
	2. Ordre du chef d'escouade
	3. Véhicule / Aéronef / Drone
bleu	4. Objectif de l'équipe
jaune	5. Objectif ennemi
blanc	6. Objectif neutre
bleu	7. Allié
vert	8. Membre de l'escouade
rouge	9. Unité ennemie

Frontlines: Fuel of War propose six ensembles d'armes différents pour la Coalition Occidentale et l'Alliance de l'Étoile Rouge. Certaines armes sont plus efficaces que d'autres dans certaines situations. Connaître leurs forces et leurs faiblesses est essentiel.

REMARQUE : QUAND VOUS RECHARGEZ MANUELLEMENT UNE ARME QUI N'EST PAS TOTALEMENT VIDE, LES MUNITIONS RESTANTES SONT PERDUES.

ARMES

Assaut

C'est l'ensemble standard utilisé par les soldats en première ligne sur le champ de bataille. Grâce à cet équipement, le soldat d'assaut excelle dans le combat à moyenne portée. Il est généralement le premier à arriver sur le champ de bataille et le dernier à le quitter.

- Fusil d'assaut : équipé d'un lance-grenade (grenades à impact et soufflantes).
- Pistolet
- Grenades à fragmentation

Assaut lourd

Lorsqu'une puissance de feu supérieure est requise, le fusil d'assaut lourd sacrifie un peu de précision au bénéfice d'une cadence de tir supérieure. Les soldats d'assaut lourd excellent dans les tirs de suppression et lorsqu'ils sont accroupis ou allongés, ils gagnent en précision, et donc en efficacité.

- Fusil d'assaut lourd
- Pistolet
- Grenades à fragmentation

Sniper

Silencieux et mortel, le sniper peut éliminer ses cibles à longue distance avec une précision formidable. Les snipers expérimentés ne restent jamais très longtemps au même endroit, pour augmenter leurs chances de survie.

- Fusil de sniper
- Pistolet
- Grenades à fragmentation

Antivéhicules

Fléau des conducteurs de véhicules blindés, l'antivéhicules peut enterrer des mines ou verrouiller des cibles avec son lance-roquettes. Pour une efficacité maximale, il peut également zoomer sur la cible, la verrouiller, puis choisir la meilleure trajectoire pour sa roquette. Cette technique lui permet d'attaquer des cibles depuis un abri ou un angle de mur.

- Lance-roquettes
- Pistolet
- Mines antivéhicules

Forces spéciales

Grâce à sa mitraillette dotée d'une lunette et d'un silencieux, le membre des forces spéciales, hautement polyvalent, est efficace à courte comme à moyenne portée. Ses charges d'explosif C4 peuvent également servir à élaborer des pièges mortels pour l'ennemi.

- Mitraillette
- Pistolet
- C4

Corps-à-corps

Spécialisé dans le combat rapproché, c'est l'idéal pour nettoyer et sécuriser les endroits confinés. Cependant, il est extrêmement vulnérable aux attaques à moyenne et longue distance.

- Fusil à pompe
- Pistolet
- Grenades à fragmentation

RÔLES

En plus de pouvoir choisir vos armes, vous pouvez vous spécialiser dans différents rôles. Vous pouvez changer la combinaison rôle/équipement chaque fois que vous vous régénérez, alors n'hésitez pas à expérimenter. La capture des checkpoints, l'élimination d'ennemis et l'utilisation de capacités propres au rôle remplissent la jauge située en bas à droite de l'écran. Lorsque la barre est pleine, vous passez au grade suivant et vous gagnez de nouveaux équipements. Chaque rôle possède trois grades, et chacun de ces niveaux vous réserve de nouvelles armes et autres gadgets. Chaque fois que vous en utilisez un, la jauge se videra partiellement et devra être rechargée avant d'être utilisée à nouveau. Lorsqu'une manche se termine, toutes les jauges de rôle sont remises à zéro pour la manche suivante. Voici une liste des rôles et des équipements disponibles pour les soldats de la Coalition Occidentale. L'équipement de l'Étoile Rouge diffère quelque peu, mais est comparable.

Soutien au sol

Grade 1 : Réparation active/passive. Les techniciens de soutien au sol de grade inférieur peuvent réparer manuellement tous les véhicules endommagés avec leur chalumeau. Ils réparent également automatiquement les véhicules dans lequel ils se trouvent, ce qui leur confère un avantage non négligeable lorsqu'ils ne sont pas à pied.

Grade 2 : Lance-grenades M317/Minigun GSH663. Les soldats de soutien au sol de grade intermédiaire peuvent installer un lance-grenades à tir rapide presque n'importe où. Ce dernier est monté sur pivot et inflige des dégâts importants à l'infanterie ainsi qu'aux blindés légers. Quant aux unités de l'Étoile Rouge, elles peuvent déployer un minigun à la cadence de tir extrêmement élevée.

Grade 3 : Canon électromagnétique EMA11/Arme sentinelle portative RK1. Les techniciens de soutien au sol de haut rang peuvent déployer une arme à la puissance dévastatrice. L'EMA11 utilise l'accélération électromagnétique pour envoyer des projectiles à très haute vitesse, tout à fait capables de détruire les véhicules blindés. La cadence de tir de l'arme est plutôt faible, mais sa portée est très élevée. Les techniciens de l'Étoile Rouge peuvent quant à eux installer une arme sentinelle automatisée, capable d'attaquer l'infanterie et les blindés.

Technicien IEM

Grade 1 : Repérage et perturbation de l'ennemi. Tous les techniciens IEM de rang inférieur sont équipés en permanence d'un appareil qui les rend invisibles aux radars ennemis. Ils peuvent ainsi se déplacer sans se faire repérer par les drones ennemis. Ils peuvent également repérer la position des drones hostiles, des opérateurs de drones et des dispositifs IEM déployables.

Grade 2 : Roquette IEM. Les techniciens IEM de grade intermédiaire sont équipés d'un lance-roquettes spécial qui tire des projectiles IEM non guidés. Ces projectiles sont capables de neutraliser – dans leur zone d'effet - tous les véhicules civils, ainsi que la plupart des véhicules militaires. En vol, ces projectiles « sentent » les véhicules sur leur trajectoire et explosent à proximité pour neutraliser leur électronique embarquée.

Grade 3 : Générateur IEM. Les techniciens IEM de grade supérieur peuvent déployer un générateur qui produit des impulsions électromagnétiques qui neutralisent les véhicules et les drones dans leur zone d'effet. Cela permet également d'empêcher les frappes aériennes dans une zone un peu plus étendue. Pour faire cesser leurs effets négatifs, ces générateurs doivent être totalement détruits.

Technicien drone

Grade 1 : MQ38 Chasseur/Œil du Tigre TE1. Les techniciens drones de rang inférieur dans la Coalition sont dotés d'un drone aérien à des fins de reconnaissance et de renseignement. Son système de ciblage avancé sait distinguer les cibles ennemies et transmet les positions ennemies, à vous et à vos coéquipiers. Si nécessaire, vous pouvez faire détoner le drone à distance, pour éliminer de l'infanterie ou d'autres cibles de petite taille. Les unités de l'Étoile Rouge sont équipées d'un drone hélico aux fonctionnalités identiques. La différence principale est sa signature sonore, bien moins discrète.

Grade 2 : Drone d'attaque AQ431/Course du Tigre TR1. Les techniciens drones de rang intermédiaire dans la Coalition sont équipés de ce « soldat robotisé » terrestre, équipé d'un minigun de 7,62mm. Son châssis à chenilles lui confère une grande stabilité et donc une meilleure précision, ce qui en fait un soutien idéal contre l'infanterie et les véhicules légers ennemis. Les spécialistes des drones de l'Étoile Rouge ont accès à un drone terrestre à quatre roues, et chargé de C4. Il est conçu pour être envoyé sous les véhicules ennemis et les faire exploser.

Grade 3 : Drone mortier AQ432/Griffe du Tigre TC1. Les techniciens drones de rang supérieur dans la Coalition reçoivent un drone mortier terrestre à la puissance dévastatrice. Ce drone est pourvu d'un châssis à chenilles et de quatre tubes de mortier à cadence rapide, capables de détruire l'infanterie et la plupart des véhicules. Les techniciens de l'Étoile Rouge sont dotés d'une amélioration du drone hélico de grade 1. Ce drone-ci possède deux turbines et six petits lance-roquettes, qui le rendent mortellement efficace contre l'infanterie et les véhicules légers, où qu'ils se cachent.

Soutien aérien

Grade 1 : Frappe aérienne de précision AQ19 UCAV. Les spécialistes du soutien aérien de rang inférieur peuvent utiliser leur dispositif de visée laser pour fournir des coordonnées pour une frappe aérienne guidée par GPS. Cette frappe aérienne peut détruire avec précision les véhicules, l'infanterie et les armes sentinelles.

Grade 2 : Frappes aériennes à fragmentation / Tapis de bombes. Les spécialistes du soutien aérien de rang intermédiaire dans la Coalition peuvent désigner des cibles à attaquer avec une bombe à fragmentation dévastatrice. Cette bombe est programmée pour exploser à une certaine hauteur, pour disperser de multiples sous-munitions qui ravageront une vaste zone. Les véhicules et l'infanterie n'ont aucune chance face aux bombes à fragmentation. Tout aussi mortel, le tapis de bombes de l'Étoile Rouge attaque une zone rectangulaire.

Grade 3 : Frappe de canonnière Griffon VC24/Bombe aérosol. Les spécialistes du soutien aérien de rang supérieur dans la Coalition peuvent appeler en renfort le premier hélicoptère de combat à rotor inclinable, équipé d'un minigun de 20mm et d'un canon d'artillerie lourd HCM de 105mm. Pendant la frappe, c'est au joueur de guider la canonnière depuis le sol. Du côté de l'Étoile Rouge, les spécialistes disposent d'une bombe aérosol russe, le plus gros engin explosif non-nucléaire jamais conçu.

MULTIJOUEUR

AVERTISSEMENT : certaines fonctionnalités du jeu en ligne peuvent être modifiées, ajoutées ou supprimées par l'application d'un patch correctif.

Rejoindre une partie en ligne ou en réseau local

Sélectionnez Parcourir parties dans le menu approprié pour faire apparaître l'écran de recherche de serveurs et une liste des serveurs disponibles. La liste peut être triée en cliquant sur le nom des différentes catégories de l'écran de recherche de serveurs (hôte, ping, mode de jeu, carte, etc.).

Créer une partie en ligne ou en réseau local

Préparez une partie à jouer en ligne ou en réseau local en sélectionnant l'option Créer partie dans le menu approprié. Les options de création de partie s'expliquent d'elles-mêmes : consultez simplement l'aide intégrée dans le jeu pour plus d'informations.

Une fois la partie prête, votre serveur deviendra visible aux autres joueurs cherchant à rejoindre une partie via l'écran de recherche de serveurs.

Modes multijoueur

Ligne de front

Dans ce mode de jeu, votre but est de repousser le front en territoire ennemi, jusqu'à ce que votre équipe contrôle tous les objectifs sur la carte. Lorsqu'une partie de ce genre démarre, il existe déjà une ligne de front au milieu de la carte, avec des objectifs situés tout du long. Dès qu'un camp capture tous ces objectifs, la ligne de front est repoussée vers la base principale adverse. La capture des objectifs de cette nouvelle ligne de front la repoussera encore plus loin vers la base ennemie, mais la perte de ces objectifs rapprochera la ligne de front de votre propre camp. Seuls les objectifs situés sur une ligne de front peuvent être capturés, ce qui signifie que les objectifs contrôlés par l'ennemi et situés derrière la ligne de front ne peuvent pas être pris avant d'avoir repoussé le front sur ces objectifs.
Les renforts ennemis sont diminués en tuant des ennemis et en repoussant la ligne de front en territoire ennemi. Un camp obtient la victoire lorsqu'il a capturé tous les objectifs sur la carte, ou quand les points de renforts de l'ennemi sont réduits à zéro.

Escouades

Une escouade permet à un groupe de quatre joueurs maximum de s'associer pour un travail d'équipe facilité. Les escouades permettent de rester ensemble pendant les combats et de se concentrer sur les mêmes objectifs. Les avantages à intégrer une escouade sont nombreux.

- La position des autres membres de l'escouade est toujours indiquée sur la carte, ce qui facilite leur repérage.
- Le chef d'escouade peut envoyer des ordres et marquer des cibles pour ses coéquipiers.

REMARQUE : LE CHEF D'ESCOUADE PEUT SERVIR DE POINT DE RÉGÉNÉRATION MOBILE TANT QU'IL EST EN VIE.

Création d'une escouade

Créer votre propre escouade est facile. Appuyez sur la touche X pour afficher l'interface d'escouade et sélectionnez Gestion de l'escouade. Vous verrez s'afficher la liste des joueurs de votre équipe disponibles pour intégrer votre escouade. Sélectionnez un ou plusieurs joueurs (en cochant leur nom) pour les inviter à rejoindre votre escouade. Quand vous avez terminé, cliquez sur le bouton de confirmation pour automatiquement créer votre escouade (un joueur au moins doit accepter votre invitation).

REMARQUE : SI VOUS QUITTEZ L'ESCOUADE QUE VOUS AVEZ CRÉÉE, ELLE SERA IMMÉDIATEMENT DISSOUTE.

Rejoindre une escouade

Il existe deux manières de rejoindre une escouade :

1. Un chef d'escouade peut vous envoyer une invitation à rejoindre son escouade. Quand cela se produit, vous verrez apparaître un message vous proposant d'accepter, de décliner l'invitation ou de refuser toutes les futures requêtes de ce joueur.

2. Vous pouvez sélectionner l'option Rejoindre escouade dans l'interface d'escouade pour afficher une liste des escouades disposant d'un poste libre. Pour demander à un chef d'escouade de rejoindre son unité, sélectionnez son nom dans la liste et cliquez sur le bouton de confirmation pour lui envoyer votre demande. Vous devriez recevoir sa réponse peu de temps après. En cas de réponse positive, vous rejoindrez automatiquement son escouade.

REMARQUE : LES CHEFS D'ESCOUADE NE PEUVENT REJOINDRE UNE AUTRE ESCOUADE AVANT DE DISSOUDRE LA LEUR.

Commandes d'escouade

Les chefs d'escouade peuvent envoyer trois ordres simples à leurs coéquipiers grâce à l'interface d'escouade. Ces commandes sont : Attaquer, Défendre et Déplacement. Quand vous utilisez l'une de ces commandes, des marqueurs apparaissent sur le HUD et la mini-carte des membres de votre escouade, positionnés en fonction de la position du réticule du chef au moment où il a donné l'ordre. Pour simplifier, cela revient à pointer un endroit et de lancer un ordre d'attaque, de défense ou de mouvement. Si le chef d'escouade utilise une commande sur une unité, les marqueurs seront attachés à cette unité et révèleront sa position en permanence. C'est une bonne méthode pour avertir vos coéquipiers des unités hostiles en approche et les empêcher de se cacher.

REMARQUE : SEULS LES CHEFS D'ESCOUADE PEUVENT UTILISER LES COMMANDES D'ESCOUADE.

CONTRAT DE LICENCE UTILISATEUR

Avant d'installer le Logiciel, vous devez prendre connaissance des conditions et termes de la licence d'utilisation qui vous est consentie par la société THQ.

En installant le logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en accepter l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement interdite.

I. DROITS D'AUTEUR ET OCTROI DE LICENCE

a. droits d'auteur et droits voisins

Les droits d'auteur et droits voisins associés au logiciel, à sa documentation, et à tout autre élément composant le produit fourni par THQ, notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images, (ci-après dénommés ensemble « Le Logiciel ») sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.

Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits voisins et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle.

b. Octroi de licence

THQ vous octroie une licence d'utilisation personnelle, non exclusive, et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et ce conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après.

Il ne vous est consenti aucun droit d'utilisation des éléments associés au Logiciel (comprenant notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images) si ce n'est aux fins d'utilisation normale du Logiciel dans lesquels ces éléments sont inclus et ce dans des conditions conformes aux termes de la présente licence.

Vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence, ni à vendre, louer ou transférer le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce DVD-ROM) à aucun tiers. Vous vous interdisez d'effectuer toute altération, modification ou adaptation de tout ou partie du Logiciel et de sa documentation.

Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

2. UTILISATION AUTORISEE ET RESTRICTIONS

La présente licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'UN utilisateur. Vous êtes autorisé à réaliser UNE copie du Logiciel sous forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois.

La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives au droit d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à reproduire, décompiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. En outre, vous n'êtes pas autorisé à traduire le code-objet du Logiciel en code source sauf dans les conditions strictement définies par la loi. Dans l'hypothèse où vous souhaiteriez obtenir des informations permettant de mettre en œuvre l'interpopérabilité du Logiciel, vous vous engagez à consulter préalablement et avant toute décompilation THQ pour savoir si ces informations ne sont pas facilement et rapidement accessibles.Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconque des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur UN ordinateur.

3. LIMITATION DE GARANTIE SUR LOGICIEL

Le Logiciel est fourni « EN L'ETAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le (s) concessionnaires(s) de THQ sont (dans le cadre des points 3 et 4, THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont dénommés collectivement « THQ ») REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITIONS, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITE A L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ REPONDRONT A VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES EVENTUELS DEFAUTS SERONT CORRIGES. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RESULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRECISION, FIABILITE OU AUTRE CARACTERISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ECRIT PAR THQ OU PAR UN REPRESENTANT AUTORISE DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ETENDRA EN QUELQUE FACON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRESENTE GARANTIE. EN CAS DE DEFAILLANCE DU LOGICIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRESENTANT AUTORISE) PRENDREZ INTEGRALEMENT A VOTRE CHARGE TOUS LES FRAIS NECESSAIRES AU DEPANNAGE, A LA REPARATION OU A LA CORRECTION DES DEFAUTS , CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE EXCLUSION DE GARANTIE SONT SANS PREJUDICE DES DROITS LEGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS THQ AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS DE DECES OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DECOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE THQ. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A THQ DANS LES CONDITIONS DEFINIES AU PARAGRAPHE « GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS ».

4. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

THQ NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPECIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE LA PRESENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER.. CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISANT PAS LA LIMITATION DE REPONSABILITE POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR LA PRESENTE LIMITATION. Les dommages-intérêts dont THQ pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant du prix d'achat payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère THQ de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de THQ), notamment pour tout manque à gagner ou perte indirecte qui pourraient découler de votre utilisation du logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci soit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.

5. RESILIATION

La licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de THQ, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Dès la résiliation, vous devrez détruire le DVD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devrez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur doant vous avez le contrôle.

6. LOI APPLICABLE

La présente Licence sera régie par la loi de la République française. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

7. INTEGRALITE DU CONTRAT

La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente qui n'aura pas été établie par écrit et signé par THQ n'aura aucune force exécutoire.

Toute pratique qui s'écarterait des dispositions du présent contrat ne pourra valoir renonciation de la part de THQ à demander l'application des dispositions du présent contrat.

THQ et le logo THQ sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de THQ Inc. Tous droits réservés.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Dans toute juridiction qui n'autorise pas l'exclusion des garanties et qui vous autorise à retourner le produit défectueux, THQ France garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ France remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux sur présentation du justificatif d'achat, du produit et de l'emballage original.

N'oubliez pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les disques retournés sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ France, soit réparés, soit remplacés aux frais du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition. et plus généralement si le produit a été utilisé dans des conditions non conformes à celles autorisées par la

présente licence. La garantie est également exclue dans l'hypothèse où le numéro de série du produit aurait été effacé ou altéré.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier le disque avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

Service clientèle:

THQ France
1, rue Saint Georges
75 009 PARIS

BINK VIDEO

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

NOTES

NOTES

THQ Customer Services

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222 448
Call costs **$2.48** (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

eursupport@thq.com

DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**
(€ 0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**
(€ 0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz,
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1° B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
TLf. **91 799 18 75** (De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.
Visita nuestra web:
Registra tu juego en **www.thq-games.es** para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51** du lundi au samedi de 10 à 12 h et de 14 h à 20 h (0.34 € la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica:
E-mail: **assistenza@thq.com**
Telefonando a: **02 89418552**
Lunedì, Mercoledì e Giovedì dalle 14 alle 18.
Tariffa urbana per chiamate da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00 h às 19.00 h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00 h às 17.30 h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: **http://www.thq.de/support**
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

eursupport@thq.com

UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at **www.thq-games.com**
for FAQs and full online support

10/07

RACCOURCIS

GAMEPLAY GÉNÉRAL ET COMMUNICATIONS

Afficher rechargement / menu de régénération	ENTRÉE
Afficher la carte en plein écran	M
Modifier le niveau de zoom sur la carte	N
Activer l'affichage des scores	TAB
Afficher l'interface d'escouade	X
Afficher Arsenal	Q
Chat global	J
Chat équipe	K
Chat escouade	L
Capture d'écran	F 12

COMMANDES D'INFANTERIE

Avant / Arrière	W / S
Déplacement latéral gauche / droit	A / D
Regarder / Viser	SOURIS
Sprint	MAJ (MAINTENIR ENFONCÉ)
Sauter	ESPACE
Parachute (dans les airs)	ESPACE
S'accroupir	CTRL GAUCHE (MAINTENIR ENFONCÉ)
S'allonger	Z
Interaction / Ramasser arme	E
Tir primaire	CLIC GAUCHE
Tir secondaire / Zoom	CLIC DROIT
Changer d'arme	ROULETTE SOURIS, TOUCHES 1-6 OU Q POUR LA SÉLECTION D'ARSENAL
Recharger	R
Lancer grenade	G
Corps-à-corps	V

WWW.THQ.FR

THQ FRANCE
1 rue Saint Georges, 75009 Paris

© 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. Unreal® Engine, Copyright 1998-2008 Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. NVIDIA, the NVIDIA logo, GEForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

Windows et le bouton Démarrer de Windows Vista sont des marques du groupe Microsoft, et Games for Windows et le logo du bouton Démarrer de Windows Vista sont utilisés sous licence de Microsoft.

Code d'installation de Frontlines
Ne le perdez pas ! Cette clé est indispensable pour utiliser ce produit de façon optimale.

www.frontlines.com

63435